Philippe Keyaerts

SMALL WORLD™

Pour 2 à 5 joueurs • À partir de 8 ans • 40-80 minutes

Matériel

Vous trouverez dans la boîte de **Small World™** :

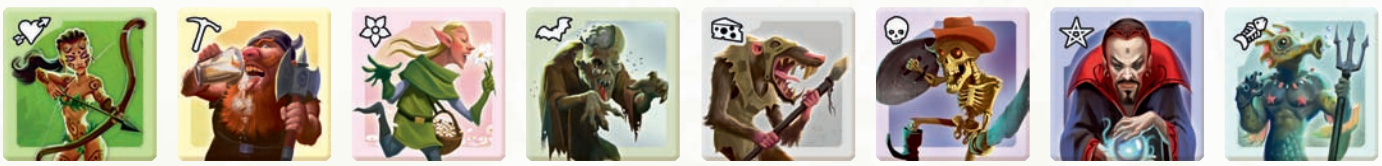
- 2 plateaux de jeu réversibles, soit 4 mondes de Small World différents, correspondant chacun à un nombre de joueurs.

Nombre de joueurs

- 6 aides de jeu (5 sont destinées aux joueurs, la sixième résume l'ordre de jeu pour tous).
- 14 tuiles de Peuples fantastiques, avec une face colorée lorsqu'ils sont actifs et une face plus terne lorsqu'ils sont en déclin, plus 1 tuile vierge pour créer un Peuple de votre cru.

Amazones actives et en déclin

- 168 pions des Peuples et 18 pions Tribus oubliées :



15 Amazones | 8 Nains | 11 Elfes | 10 Zombies | 13 Hommes- rats | 20 Squelettes | 18 Sorciers | 11 Tritons

11 Géants | 11 Mi-portions | 10 Humains | 10 Orcs | 10 Trolls | 10 Mages | 18 Tribus oubliées

- 20 tuiles de Pouvoir Spécial, plus 1 tuile vierge pour un Pouvoir Spécial de votre cru.

- Les éléments suivants :

10 Antres de Troll

6 Forteresses

9 Montagnes

5 Campements

2 Tanières

2 Héros

1 Dragon

- 109 jetons de victoire : 30 « 10 », 24 « 5 », 20 « 3 » et 35 « 1 ».

Jetons de victoire

- 1 dé de renforts.
- 1 jeton compte-tours.
- Ce livret de règles.

Compte-tours

Mise en place du jeu

S'il s'agit de votre première partie, détachez tous les jetons et les pions de leur planche d'attache. Classez-les ensuite par type dans les espaces prévus à cet effet dans la boîte principale et dans le casier de rangement amovible fourni avec votre jeu. Référez-vous à l'illustration de l'Annexe I p. 8 pour avoir plus de précisions sur le rangement de ces éléments.

◆ Placez le plateau de jeu sur la table et vérifiez que la carte que vous installez correspond au nombre de joueurs (indiqué dans le coin du plateau).

◆ Placez le jeton compte-tours sur la première case de la piste compte-tours ❶. C'est elle qui mesure la progression du jeu. Lorsque le compte-tours atteint la dernière case de la piste, c'est le dernier tour : la partie s'arrête à l'issue de celui-ci (il peut s'agir du 8e, 9e ou 10e tour, en fonction du nombre de joueurs et du plateau utilisé).

◆ Retirez de la boîte le casier de rangement amovible contenant les pions de Peuple et placez-le à côté du plateau afin que chaque joueur puisse y avoir accès facilement ❷.

◆ Mélangez toutes les tuiles de Peuple et tirez-en cinq au hasard. Placez-les en colonne, face colorée visible ❸. Faites une pile avec le reste des tuiles en bas de cette colonne, face visible ❹. Faites de même avec les tuiles de Pouvoir Spécial : mélangez-les, puis tirez-en cinq au hasard que vous placerez à droite de chaque tuile de Peuple en l'imbriquant dans celle-ci. Faites une pile avec le reste des tuiles et placez-là à droite de la pile des tuiles de Peuple ❺. Vous devriez donc avoir sous les yeux un total de 6 combinaisons Peuple - Pouvoir (en comptant celle du haut des piles).

◆ Placez un pion de Tribu oubliée sur chacune des régions de la carte portant le symbole correspondant ❻. Les Tribus oubliées sont d'anciennes civilisations tombées en déclin mais dont les derniers survivants occupent encore quelques régions... enfin, pour l'instant !

◆ Placez un pion de Montagne sur chacune des régions de montagnes de la carte ❼.

◆ Chaque joueur commence avec cinq jetons de victoire « 1 » ❽. Les autres jetons de victoire sont placés à côté du plateau afin que chaque joueur puisse y avoir accès facilement. Ces jetons vous serviront de monnaie et désigneront le vainqueur à la fin de la partie.

But du jeu

Il n'y a pas assez de place pour tous dans ***Small World*** ! Trop de Peuples vivent sur votre territoire - un territoire que vos ancêtres vous ont légué pour que vous bâtissiez un empire et dominiez le monde !

Choisissez un Peuple fantastique et son Pouvoir Spécial, puis étendez votre empire grâce aux particularités de ce Peuple et aux pouvoirs qu'il vous confère pour conquérir les régions alentour et amasser les points de victoire, bien souvent aux dépens de vos voisins ! En plaçant vos troupes (les pions de Peuple) dans de différentes régions et en vous emparant des territoires voisins, vous remportez des jetons de victoire pour chaque région que vous occupez à la fin de votre tour. Votre empire finira pourtant par s'étendre à l'extrême, atteignant les limites de sa puissance (tout comme ceux que vous aviez anéantis !) et il vous faudra l'abandonner pour une autre civilisation.

La clé de la victoire est de guetter le moment opportun pour faire décliner votre empire et en mener un autre à son apogée. Ce n'est qu'ainsi que vous régnerez sur le monde de ***Small World*** !

La partie commence...

Le joueur qui a les oreilles les plus pointues commence. Il joue son premier tour, après quoi la partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque tous les joueurs ont joué leur tour, un nouveau tour commence.

Le premier joueur avance alors le compte-tours d'une case et joue son deuxième tour, suivi des autres joueurs.

Lorsque le compte-tours atteint la dernière case de la piste, c'est le dernier tour : chacun joue donc encore une fois avant que la partie ne s'arrête. Celui qui a amassé le plus de jetons de victoire est déclaré vainqueur.

I. Premier tour

Au premier tour de jeu, chaque joueur effectue les actions suivantes, dans cet ordre :

1. **Choisir une combinaison Peuple - Pouvoir Spécial**
2. **Conquérir des régions**
3. **Marquer des points de victoire (et prendre les jetons de victoire correspondants).**

1. Choisir une combinaison Peuple + Pouvoir Spécial

Le joueur dont c'est le tour choisit une combinaison Peuple - Pouvoir Spécial parmi les six combinaisons visibles (il peut prendre la combinaison formée en haut de la pile des tuiles de Peuple et de Pouvoir Spécial).

Le coût de chaque combinaison est fonction de sa place dans la colonne des tuiles. La combinaison placée tout en haut de la colonne est gratuite. Ensuite, chaque combinaison coûte un jeton de victoire supplémentaire, à mesure que vous descendez dans la colonne. Le joueur qui achète une combinaison de la sorte dépense ses jetons de victoire en en plaçant un sur chaque combinaison qui précède celle qu'il achète.

Flairant la bonne affaire, un joueur décide d'acheter les Squelettes marchands comme combinaison de départ. Il dépense donc 2 jetons de victoire, qu'il place sur les 2 combinaisons placées au-dessus de celle qu'il achète, avant de prendre celle-ci pour conquérir le monde !

Si un joueur choisit une combinaison qui comporte déjà des jetons de victoire (déposés par d'autres joueurs qui ont acheté une combinaison placée plus bas), il les ramasse pour son propre compte. Il doit tout de même placer un jeton de victoire sur chaque combinaison placée au-dessus de celle qu'il achète, si nécessaire.

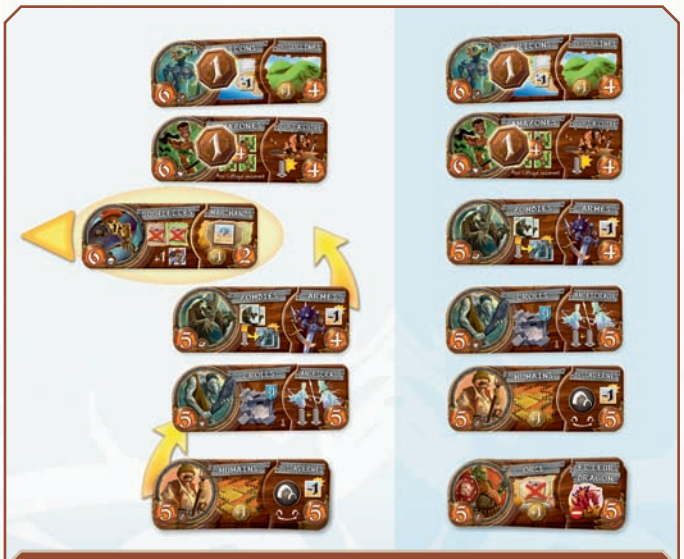
Une fois acquise, la combinaison est placée devant le joueur qui l'a choisie. Il prend alors le nombre de pions de Peuple correspondant à la somme des valeurs indiquées sur les 2 tuiles de sa combinaison (sur fond orange).

La combinaison choisie par le joueur lui permet de prendre 6+2=8 pions de Peuple.

Sauf spécification contraire (par exemple pour les Squelettes ou les Sorciers), les pions de Peuple ainsi attribués représentent l'intégralité des pions qui pourront être déployés pour ce Peuple et par ce joueur pendant le cours du jeu.

Notez que lorsque vous êtes autorisé à prendre des pions de Peuple supplémentaires dans le casier de rangement en cours de jeu, vous restez limité au nombre total de pions disponibles dans celui-ci. Par exemple, si un joueur possède 18 Sorciers sur le plateau de jeu, il ne peut plus utiliser sa capacité spécifique de Sorcier car il n'y a que 18 pions dans la boîte. Si, plus tard, des pions de Sorcier retournent dans la boîte, alors il pourra de nouveau se servir de sa capacité.

Avant de passer à la phase suivante, le joueur recomplète la colonne des combinaisons de tuiles en décalant celles qui étaient en dessous de la sienne d'un cran vers le haut (avec les jetons de victoire déposés dessus, le cas échéant). Ceci va révéler une nouvelle combinaison en haut de la pile des tuiles. Ainsi, il y aura toujours un total de 6 combinaisons visibles pour les joueurs (dans la limite des Peuples disponibles).



Voici comment recompléter la colonne des Peuples et des Pouvoirs Spéciaux après avoir acquis une combinaison.

2. Conquérir des régions

Les pions de Peuple permettent aux joueurs de conquérir des régions de la carte. Les régions occupées par les pions de Peuple d'un joueur lui rapportent des jetons de victoire.

> Première conquête

Lorsqu'un nouveau Peuple fait son entrée sur le plateau de jeu, il doit entrer par une région du **bord** du plateau (une région adjacente à un bord du plateau ou bordée par une mer qui elle-même touche le bord du plateau).

> Conquérir une région

Pour s'emparer d'une région, un joueur doit déployer 2 pions de Peuple + 1 pion de Peuple supplémentaire par Campement, Forteresse, Montagne ou Antre de Troll + 1 pion de Peuple supplémentaire par Tribu oubliée ou par pion de Peuple ennemi présent dans cette région. Les mers et le lac ne peuvent pas être conquis.

Campement | Antre de Troll | Forteresse | Montagne

Pour entrer par cette région de bord de plateau, occupée par une Tribu oubliée, le joueur doit déployer 3 de ses précieux pions de Peuple.

Lorsqu'un joueur a pris une région, il doit y laisser les pions de Peuple qui ont été nécessaires à la conquête de cette région. Ils doivent rester en place jusqu'à ce que le joueur réorganise ses troupes à la fin de son tour (voir *Redéploiement,* p.5).

Note importante : *Une conquête se fait toujours avec un minimum d'un pion de Peuple, et ceci indépendamment des Pouvoirs Spéciaux et/ou des capacités de chaque Peuple.*

> Pertes ennemies et retraites

Si une région est prise à un adversaire, ce dernier doit immédiatement reprendre en main tous les pions de Peuple qu'il y possédait et :

- **Défausser définitivement** un des pions de Peuple en question en le replaçant dans le casier de rangement ;
- **Conserver les autres pions de Peuple en main** en attendant que l'attaquant ait terminé son tour, puis les redéployer dans des régions qui lui appartiennent, s'il lui en reste (pas nécessairement adjacentes à celle d'où ils ont été chassés).

Si jamais le joueur a perdu toutes ses régions et qu'il lui reste des pions en main, il pourra revenir par un bord du plateau, lors de son prochain tour, comme s'il effectuait une première conquête.

S'il ne reste qu'un seul pion dans la région attaquée, il est défaussé. Ceci est souvent le cas lorsqu'un Peuple est en déclin (voir *Passer en déclin,* p.6).

Note : *Un joueur a le droit d'attaquer des régions occupées par son propre Peuple en déclin. Il perdra son pion de Peuple en déclin, mais cela peut parfois se révéler utile pour accéder à des régions plus rentables pour son Peuple actif.*

Les Montagnes, par contre, en ont vu d'autres : elles ne bougeront pas du plateau ! Lorsque la région est prise, elles donnent un bonus de défense au nouvel occupant.

> Conquêtes suivantes

Le joueur dont c'est le tour peut continuer de conquérir des régions de cette façon pendant son tour, à condition d'avoir assez de pions de Peuple pour s'emparer des régions qu'il vise.

Sauf exception venant d'une combinaison Peuple – Pouvoir Spécial particulière, toute nouvelle conquête doit être **adjacente** à une des régions déjà occupée par le Peuple actif du joueur (les deux régions doivent avoir une frontière commune).

Après avoir pris la région des collines, les Squelettes se lancent à tombeau ouvert sur les champs voisins, tenus par des Elfes.

> Dernière conquête/renforts

Lors de la dernière conquête de son tour, et pour autant qu'il lui reste au moins un pion, un joueur peut tenter de conquérir une région qui demanderait normalement plus de pions qu'il n'en possède encore en main. Le joueur choisit d'abord la région qu'il souhaite conquérir, puis il lance le dé de renforts. Notez que le joueur n'est pas obligé de viser la région la plus faible. Il peut parfaitement s'en prendre à une région solidement défendue : avec un bon jet de dés, il pourra s'en emparer.

Les points obtenus au dé sont considérés comme autant de jetons de Peuple supplémentaires qui viennent en renfort pour cette conquête. Si le jet de dé mène à la conquête de la région, le joueur déploie ses derniers pions dans celle-ci. Sinon, le coup est manqué et le joueur n'a plus qu'à s'en retourner tête basse chez lui : il doit redéployer ses derniers pions dans une des régions qu'il occupe déjà. Quoi qu'il en soit, son tour de conquête s'arrête immédiatement après cette action.

Grâce à un jet de dé chanceux et malgré des effectifs squelettiques, cette région de montagnes est conquise (il fallait obtenir 2 ou plus au dé).

> Redéploiement

Lorsqu'un joueur ne peut plus (ou ne veut plus) conquérir de régions lors de son tour, il peut redéployer les pions de Peuple qu'il a placés sur le plateau en les répartissant à sa convenance dans les régions qu'il occupe, même si ces régions ne sont pas adjacentes les unes aux autres. La seule condition à respecter obligatoirement est qu'il faut laisser au moins un pion de Peuple dans chaque région occupée.

Les Squelettes se redéploient dans les régions occupées. Le pion supplémentaire qu'ils ont obtenu vient de leur capacité spécifique de Squelettes (1 pion de Peuple supplémentaire pour 2 régions non-vides conquises).

3. Marquer des points de victoire

Le tour du joueur est à présent terminé et il reçoit 1 jeton de victoire par région occupée. Certaines combinaisons Peuple – Pouvoir Spécial peuvent rapporter des jetons supplémentaires.

Avec 3 régions occupées, les Squelettes marchands prennent 3 jetons de victoire, plus 3 autres grâce à leur Pouvoir Spécial de marchands (1 jeton de victoire par région occupée).

En général, après quelques tours un joueur possèdera des pions de deux Peuples différents sur le plateau de jeu : ceux du Peuple qu'il vient de jouer, et ceux d'un Peuple qu'il a fait passer en déclin lors d'un tour précédent (voir *Passer en déclin*, p. 6).

Toute région occupée par un Peuple en déclin rapporte également un jeton de victoire au joueur qui contrôlait ce Peuple. Cependant, la plupart des capacités des Peuples et des avantages des Pouvoirs Spéciaux disparaissent lors du déclin, et ne rapportent plus de jetons supplémentaires, à quelques exceptions près.

Le Pouvoir Spécial des Tritons des collines s'applique normalement et ils prennent un jeton de victoire supplémentaire par colline occupée.

En revanche, les Squelettes marchands sont sur les rotules : comme ils sont en déclin, leur Pouvoir Spécial ne s'applique plus et ils ne marquent plus qu'un point par région occupée, pas deux comme auparavant.

Chaque joueur garde ses jetons de victoire devant lui, face cachée, de manière à ce que leur valeur totale reste inconnue des autres joueurs. Si vous voulez réduire la taille de votre pile de jetons de victoire, vous pouvez à tout moment échanger des jetons (par exemple cinq jetons « 1 » contre un jeton « 5 ») avec la banque. Les jetons de victoire ne seront révélés qu'à la fin du jeu !

II. Tours suivants

Au début de chaque tour qui suit le premier, faites avancer le jeton compte-tours d'une case, puis continuez à jouer dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, un joueur peut :

- **Commencer / Poursuivre l'expansion de son Peuple actif en s'emparant de nouvelles régions**

OU

- **Faire passer son Peuple en déclin pour en choisir un nouveau à la place.**

Ensuite, le joueur prend les jetons de victoire auxquels il a droit (voir *Marquer des points de victoire*, p. 5).

Commencer/Poursuivre l'expansion de son Peuple actif

> Préparer ses troupes

Reprenez en main tous les pions de votre Peuple actif déployés sur le plateau en en laissant un dans chaque région occupée. Vous pouvez à présent les utiliser pour conquérir de nouvelles régions.

> Conquérir

Vous pouvez conquérir de nouvelles régions en respectant les règles de conquête (voir *Conquérir des régions,* p.4). La règle de la première conquête ne s'applique pas car elle ne concerne que les nouveaux Peuples qui entrent sur le plateau.

> Abandonner une région

Seuls les pions de Peuple qui ont été repris en main peuvent être utilisés pour conquérir de nouvelles régions. Si un joueur veut disposer de davantage de pions de Peuple, il peut décider d'abandonner quelques régions (ou même toutes). Il lui suffit de reprendre en main le dernier pion de Peuple qui s'y trouve. Dans ce cas, ces régions ne lui appartiennent plus et ne lui rapporteront plus de jetons de victoire. Si un joueur abandonne toutes ses régions, il doit appliquer la règle de première conquête (voir *Première conquête*, p. 4).

Passer en déclin

Lorsqu'un joueur estime que le Peuple qu'il joue est trop étendu, ou lorsqu'il sent qu'il devient difficile de poursuivre l'expansion ou de se défendre face aux voisins toujours plus menaçants, bref, lorsque son Peuple n'est plus animé de la vigueur d'autrefois, il peut le faire passer en déclin. Ceci lui permettra à son prochain tour de choisir une nouvelle combinaison Peuple-Pouvoir Spécial dans la liste de celles qui sont disponibles.

Pour ce faire, le joueur en question retourne sa tuile de Peuple afin que le côté « en déclin » soit visible de tous. Le Pouvoir Spécial est immédiatement défaussé, sauf mention contraire (par exemple « Ancestraux »). Dans ce cas, retournez le Pouvoir Spécial et laissez-le associé à votre Peuple en déclin.

De plus, il ne doit laisser qu'un seul pion de ce Peuple par région occupée, et retourner ces pions côté « déclin » (face terne du pion). Tous les autres pions de ce Peuple sont replacés dans le casier de rangement.

Chaque joueur ne peut avoir qu'un seul Peuple en déclin à la fois. Lorsqu'un joueur fait passer son Peuple en déclin alors qu'il possède déjà un Peuple en déclin sur le plateau de jeu, il doit immédiatement retirer tous les pions de son ancien Peuple du plateau. Ensuite, il fait décliner son Peuple actuel de façon normale, ne laissant qu'un seul pion par région, face « déclin » visible.

Lorsqu'un Peuple disparaît totalement du plateau de jeu, sa tuile est replacée sous la pile des tuiles de Peuple, ou à défaut, à l'emplacement le plus bas de la liste des Peuples disponibles (procédez de même si la dernière région d'un Peuple en déclin est conquise par un joueur).

Les Squelettes marchands n'ont pas fait de vieux os et viennent d'être anéantis ; en conséquence, la tuile de Peuple correspondante est replacée sous la pile.

Le temps du déclin est venu pour ces Tritons des collines. Le joueur ne doit donc laisser qu'un seul pion de ce Peuple par région occupée et défausser tout le reste. Leur tuile de Peuple est retournée et leur Pouvoir Spécial défaussé.

Un joueur ne peut pas effectuer de conquêtes lorsqu'il passe en déclin. Il prend les jetons de victoire auxquels il a droit et son tour s'arrête aussitôt ! Les régions occupées par les pions de Peuple qu'il vient de faire passer en déclin lui rapportent un jeton de victoire chacune, mais la capacité de Peuple et le Pouvoir Spécial qu'il vient de défausser ne peuvent être source de points supplémentaires, sauf mention contraire.

À son prochain tour, ce joueur pourra choisir une nouvelle combinaison Peuple – Pouvoir Spécial parmi celles qui seront disponibles, et la déployer selon les mêmes règles que celles appliquées lors de son premier tour. S'il n'y a plus de tuiles de Pouvoir Spécial dans la pile, et que des tuiles de Peuple se retrouvent sans Pouvoir Spécial, remélangez les tuiles Pouvoir Spécial entre elles et reformez une pile pour la suite du jeu.

La différence avec le premier tour est de taille : à présent, lorsqu'un joueur prendra des jetons de victoire, il prendra les jetons de victoire que lui accordent les régions occupées par le Peuple qu'il joue ET ceux accordés par le Peuple qui est en déclin !

Fin du jeu

Lorsque le jeton compte-tours atteint la dernière case de la piste compte-tours, c'est le dernier tour. Chaque joueur joue une fois, puis les jetons de victoire sont révélés et comptés. Le vainqueur est celui qui en possède le plus. Les ex-æquos sont départagés en fonction du nombre de pions de Peuple qu'ils possèdent sur le plateau (y compris ceux qui sont en déclin) : celui qui en a le plus grand nombre est déclaré vainqueur.

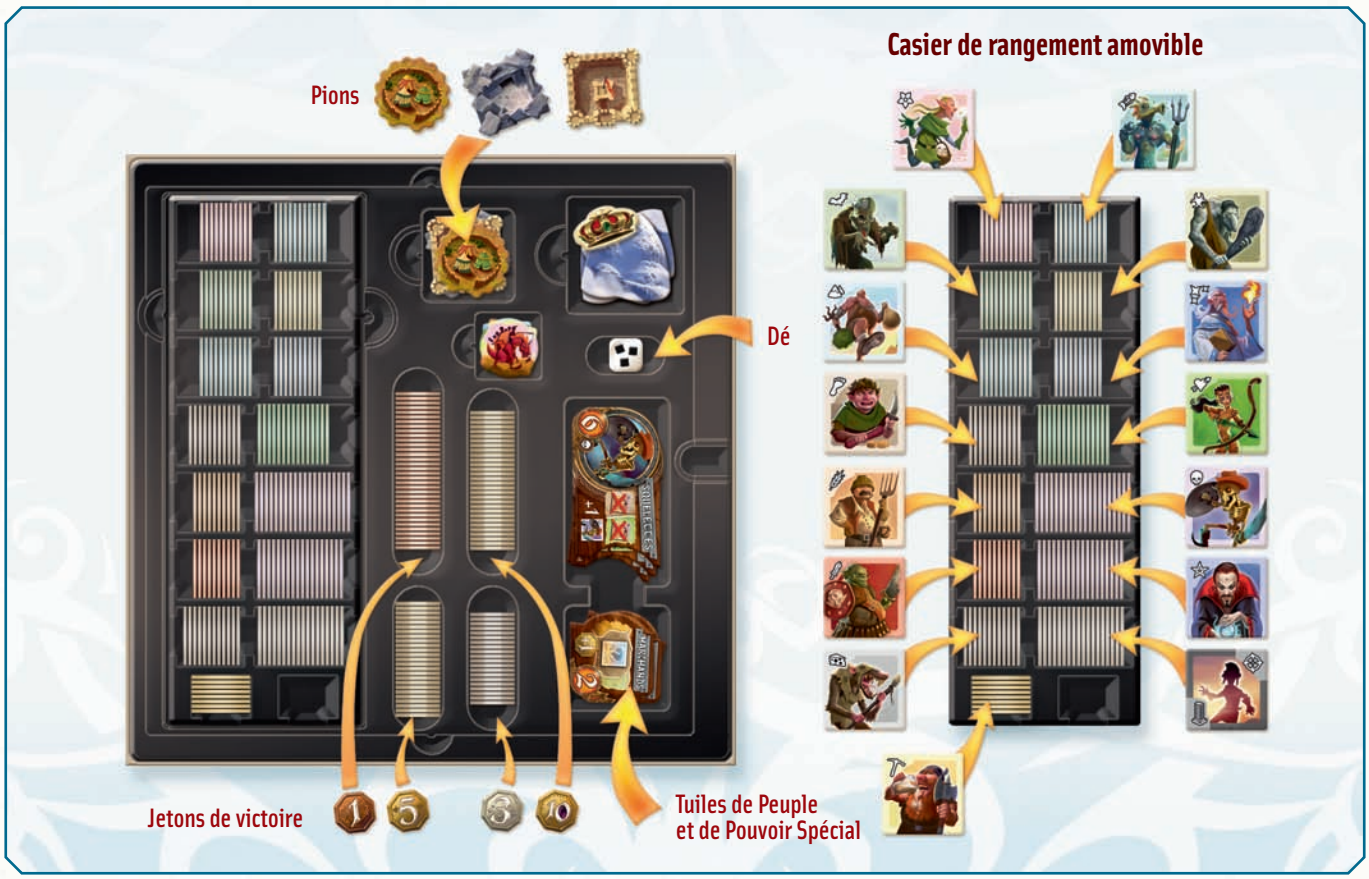
Annexes

I. Organiser le casier de rangement

La boîte de Small World contient sept planches de pions. Lorsque vous aurez détaché tous les pions de ces planches et que celles-ci ne seront plus dans la boîte, vous vous retrouverez avec un grand espace vide entre le couvercle de la boîte et les rangements en plastique de celle-ci. Si vous rangez vos jeux sur la tranche, les plateaux de jeu et les pions rangés dans la boîte risquent de se déplacer et de s'éparpiller à cause de cet espace.

Pour éviter ce genre d'inconvénient, nous vous recommandons de procéder comme suit : détachez tous les pions de leurs planches, puis mettez celles-ci de côté (ne les jetez pas !), les unes sur les autres. Retirez délicatement le casier de rangement qui se trouve au fond de votre boîte, en prenant soin de ne pas déchirer le plastique qui est assez fin. Ensuite, placez la pile de planches de pions (à présent évidées) au fond de la boîte, puis remettez le casier de rangement par-dessus. Ainsi, l'espace est comblé, et si vous remettez les plateaux de jeu en place, vous constaterez qu'ils arrivent juste à la bonne hauteur. Ceci vous permettra de ranger votre boîte de jeu verticalement si nécessaire, sans craindre que les pions ne s'éparpillent partout dedans.

L'illustration ci-dessous vous indique où placer les différents composants du jeu. Le casier de rangement amovible est utilisé exclusivement pour ranger les pions de Peuple, chaque compartiment étant réservé à un Peuple en particulier. Certains emplacements ont une taille standard qui permet de ranger différents types de pions de Peuple. Tous les autres jetons doivent être rangés à leur emplacement spécifique dans le casier de rangement principal de votre boîte de jeu. Les plateaux, aides et règles de jeu sont à ranger sur le dessus.



II. Peuples de Small World et Pouvoirs Spéciaux

Il existe 14 Peuples et 20 Pouvoirs Spéciaux dans Small World.

Chaque Peuple dispose de sa propre tuile, d'une capacité spécifique et de suffisamment de pions de Peuple pour être utilisé avec n'importe quel Pouvoir Spécial.

Chaque Pouvoir Spécial permet d'obtenir un avantage particulier.

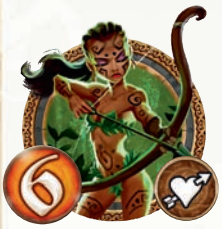
Les pions de Peuple sont placés face colorée visible lorsque le Peuple est actif, et face terne visible lorsqu'il est en déclin.

Sauf mention contraire, les effets des capacités spécifiques de chaque Peuple et du Pouvoir Spécial qui lui est associé se cumulent toujours, et ils ne s'appliquent plus lorsque le Peuple en question est en déclin.

Une région est considérée comme non-vide si et seulement si elle contient au moins une Tribu oubliée ou un pion de Peuple ennemi (actif ou en déclin). Une région qui contient un pion de Montagne mais pas de Tribu oubliée ni de pion de Peuple est considérée comme vide.

> Peuples

La liste suivante détaille les **capacités spécifiques** de chaque Peuple et le nombre de pions de Peuple reçus lorsqu'il est choisi.



Amazones

La valeur +4 indiquée sur la tuile Amazones signifie que vous prenez 4 pions supplémentaires (donc 10 en tout, auxquels il faut encore ajouter ceux du Pouvoir Spécial), mais ces 4 pions sont réservés à l'attaque uniquement et ne servent pas en défense. Après avoir redéployé vos troupes (voir *Redéploiement*, p.5), retirez donc quatre pions Amazones du plateau et mettez-les de côté, en prenant soin de laisser tout de même 1 pion Amazone dans chaque région occupée, dans la mesure du possible. Reprenez vos 4 pions en main au début du prochain tour, au moment de préparer ses troupes (voir *Préparer ses troupes*, p. 6).

Elfes

Lorsque l'ennemi s'empare d'une de vos régions, vous reprenez en main tous les pions Elfes qui l'occupaient, sans devoir en défausser un (*Pertes ennemies et retraites*, p. 4). Redéployez ces pions comme d'habitude lorsque l'adversaire a fini son tour.

Géants

Vos Géants peuvent conquérir toute région adjacente à une Montagne qu'ils occupent avec 1 pion de moins que nécessaire, avec un minimum de 1 pion.

Hommes-rats

Pas de capacité spécifique, ils sont déjà bien assez nombreux !

Humains

Tout Champ occupé par vos Humains rapporte 1 jeton de victoire supplémentaire en fin de tour.

Mages

Toute région qui comporte une Source magique occupée par vos Mages rapporte 1 jeton de victoire supplémentaire en fin de tour.

Mi-portions

Vos Mi-portions peuvent entrer sur le plateau par n'importe quelle région, pas seulement par un bord de plateau. Placez une Tanière dans les deux premières régions que vous prenez. Ces régions sont à présent imprenables et immunisées contre les capacités spécifiques et Pouvoirs Spéciaux des autres Peuples. Si une de ces régions est abandonnée par les Mi-portions, la Tanière qui s'y trouve est retirée du plateau. En déclin, les deux Tanières disparaissent.

Nains

Toute région qui comporte une Mine occupée par vos Nains rapporte 1 jeton de victoire supplémentaire en fin de tour. Ce pouvoir continue de s'appliquer même s'ils sont en déclin.

Orcs

Toute région non-vide conquise par vos Orcs durant ce tour rapporte 1 jeton de victoire supplémentaire en fin de tour.

Sorciers

À chaque tour, vos Sorciers peuvent remplacer un pion **actif** de chaque adversaire par un des leurs, pris dans le casier de rangement (sous réserve qu'il en reste), pour conquérir une région. Le pion en question doit être le seul de son Peuple dans la région (un Troll dans son Antre est considéré comme étant tout seul ; de même, une Montagne ou une Forteresse ne protègent pas un pion contre ce genre de conquête). Cette région doit être adjacente à une région appartenant aux Sorciers. Le pion adverse remplacé est remis dans le casier de rangement : un Elfe converti ne revient pas dans la main de son possesseur !

Squelettes

Lors du Redéploiement de vos troupes (voir *Redéploiement*, p.5), prenez 1 nouveau pion Squelette dans le casier de rangement (sous réserve qu'il en reste) pour toute série de 2 régions non-vides conquises par vos Squelettes lors de ce tour, et ajoutez ce pion à ceux que vous redéployez à la fin de votre tour.

Tritons

Vos Tritons peuvent conquérir toute région côtière (adjacente aux mers ou au lac) avec 1 pion de moins que nécessaire, avec un minimum de 1 pion.

Trolls

Placez un Antre de Troll dans chaque région occupée par vos Trolls. L'Antre de Troll augmente la défense de la région d'un point (comme si vous aviez un pion de Peuple supplémentaire) et reste dans la région même lorsque vos Trolls sont en déclin. Si vous quittez la région ou qu'un adversaire vous en chasse, retirez l'Antre de Troll.

Zombies

Lorsque vos Zombies passent en déclin, tous leurs pions restent sur le plateau ! De plus, contrairement aux autres Peuples en déclin, ils peuvent continuer à conquérir de nouvelles régions lors des prochains tours et se comportent exactement comme un Peuple actif (même lorsqu'ils sont attaqués), mais leurs conquêtes doivent être faites au début de votre tour, avant les conquêtes de votre Peuple actif. Un joueur a le droit d'attaquer son Peuple actif avec ses Zombies en déclin.

Tuile de Peuple vierge

En plus des Peuples ci-dessus, vous trouverez également une tuile vierge que vous pourrez utiliser pour inventer un Peuple inédit. Si vous créez un tel Peuple, gardez bien à l'esprit qu'il pourra être associé à n'importe quel Pouvoir Spécial, et faites attention de ne pas lui attribuer trop de pions. L'idéal est de ne pas dépasser 10, sans quoi vous risquez de vous retrouver à court de pions de Peuple lorsque celui-ci sera cumulé à un Pouvoir Spécial.

Pour jouer avec votre Peuple, utilisez les pions d'un autre Peuple qui compte autant ou davantage de pions que le vôtre. N'oubliez pas de retirer la tuile de Peuple correspondante avant de commencer le jeu !

> Pouvoirs Spéciaux

Dans la description des Pouvoirs Spéciaux ci-dessous, les termes « vous » ou « votre/vos » se rapportent aux pions de Peuple associés au Pouvoir Spécial. À moins que le contraire ne soit précisé, ces termes excluent tout pion de Peuple en déclin issu d'un Peuple que vous auriez choisi auparavant.

La liste ci-dessous détaille tous les avantages offerts par les Pouvoirs Spéciaux et les pions de Peuple supplémentaires (sur fond orange) qui sont attribués lorsque ces Pouvoirs Spéciaux sont associés à un Peuple.

Alchimistes

Tant que votre Peuple n'est pas en déclin, prenez 2 jetons de victoire supplémentaires à la fin de chaque tour.

Ancestraux

Lorsque votre Peuple ancestral est en déclin, il ne compte plus dans la limite précisée dans la section *Passer en déclin* p. 6 qui indique qu'un même joueur ne peut avoir qu'un seul Peuple en déclin à la fois. Vous pouvez donc avoir deux Peuples en déclin à la fois, qui vous rapportent tous les deux des jetons de victoire. Si vous passez un troisième Peuple en déclin, votre Peuple ancestral reste sur le plateau, mais votre autre Peuple en déclin disparaît, comme d'habitude. En fait, les pions de votre Peuple ancestral ne quittent le plateau que s'ils sont anéantis par l'ennemi.

Armés

Toute région peut être conquise avec 1 pion de Peuple de moins que nécessaire, avec un minimum de 1 pion.

Aux deux Héros

À la fin de chacun de vos tours, choisissez deux régions que vous occupez et placez un Héros dans chacune d'entre elles. Tant qu'ils y restent, ces régions sont imprenables et immunisées aux capacités spécifiques et aux Pouvoirs Spéciaux des Peuples adverses. Les Héros disparaissent lorsque vous passez en déclin.

Bâtisseurs

Une fois par tour, placez 1 Forteresse dans une région que vous occupez. Elle vous rapporte 1 jeton de victoire supplémentaire à la fin de chacun de vos tours, à moins que vous ne soyez ou ne passiez en déclin. Toute Forteresse augmente la défense de la région d'un point (comme si vous aviez un pion de Peuple supplémentaire), même si vous êtes ou passez en déclin. Si vous quittez la région ou qu'un adversaire vous en chasse, retirez la Forteresse. Il ne peut y avoir qu'une seule Forteresse par région, et un maximum de 6 Forteresses sur le plateau.

Berserks

Vous pouvez utiliser le dé de renforts avant chaque conquête, pas seulement avant la dernière de votre tour ! À la différence d'un jet de dés de renfort normal, lancez d'abord le dé, puis choisissez la région que vous voulez prendre et placez les pions de Peuple nécessaires (moins le résultat du dé) pour vous emparer de cette région. Si vous n'avez plus assez de pions de Peuple, il s'agissait de votre dernière conquête ce tour-ci. Comme d'habitude, un minimum de 1 pion de Peuple est requis pour chaque conquête.

Des Cavernes

Toute région qui comporte une Caverne peut être conquise avec un pion de Peuple de moins que nécessaire, avec un minimum de 1 pion.

De plus, pour vos conquêtes, toutes les régions qui comportent une Caverne sont considérées comme adjacentes entre elles.

Des Collines

Prenez 1 jeton de victoire supplémentaire pour chaque Colline que vous occupez en fin de tour.

Des Forêts

Prenez 1 jeton de victoire supplémentaire pour chaque Forêt que vous occupez en fin de tour.

Des Marais

Prenez 1 jeton de victoire supplémentaire pour chaque Marais que vous occupez en fin de tour.

Diplomates

À la fin de votre tour, vous pouvez choisir un autre joueur qui devient aussitôt votre allié, à condition que vous n'ayez pas attaqué son Peuple actif pendant ce tour. Vous êtes à présent en paix avec lui. Il ne pourra pas attaquer votre Peuple actif avant votre prochain tour. Vous pouvez changer d'allié à chaque tour ou rester en paix avec le même joueur. Les pions en déclin ne sont pas concernés par cet accord (par exemple, des Zombies en déclin n'ont que faire de la paix et pourront vous attaquer) !

Durs à cuire

Vous pouvez poursuivre votre expansion ET passer en déclin immédiatement après avoir pris vos jetons de victoire, ce qui vous évite de perdre un tour pour passer en déclin. Les règles du déclin s'appliquent, mais vous ne marquez pas une seconde fois les points de victoire en fin de tour.

Et leur Dragon

Une fois par tour, vous pouvez conquérir une région en utilisant un seul pion de Peuple, indépendamment du nombre de pions ennemis qui s'y trouve. Une fois conquise, placez votre Dragon dans cette région. Cette région est désormais imprenable et immunisée aux capacités spécifiques et aux Pouvoirs Spéciaux des Peuples adverses, jusqu'à ce que votre Dragon parte capturer une nouvelle région. À chaque nouveau tour, vous pouvez déplacer votre Dragon vers une nouvelle région pour vous en emparer.

Votre Dragon disparaît lorsque vous passez en déclin : retirez-le alors du plateau.

Fortunés

Prenez 7 jetons de victoire supplémentaires à la fin de votre premier tour d'expansion (donc une seule fois).

Marchands

Prenez 1 jeton de victoire supplémentaire pour chaque région que vous occupez en fin de tour.

Marins

Vous pouvez considérer les mers et le lac comme trois régions vides et les conquérir. Vous conservez ces régions même en déclin. Elles vous rapportent des jetons de victoire tant que vos pions y restent. Les mers et le lac ne peuvent être occupés que par un Peuple qui dispose de ce Pouvoir. Une mer occupée par des « Marins » n'empêche pas les nouveaux Peuples d'arriver par cette mer lors de la première conquête.

Montés

Toute Colline et tout Champ peuvent être conquis avec un pion de Peuple de moins que nécessaire, avec un minimum de 1 pion.

Pillards

Toute région non-vide conquise durant ce tour rapporte 1 jeton de victoire supplémentaire en fin de tour.

Volants

Vous pouvez conquérir n'importe quelle région de la carte, même si elle n'est pas adjacente à une des vôtres. Les mers et le lac ne peuvent pas être conquis.

Scouts

Placez les 5 jetons de Campement dans la ou les régions que vous occupez, pendant la phase de Redéploiement. Tout Campement compte comme un pion de Peuple supplémentaire et donc augmente la défense de la région d'un point (cela le protège également contre la capacité spécifique du Sorcier). Il est possible de placer plusieurs Campements dans la même région pour augmenter sa défense. Les Campements peuvent être répartis à votre convenance dans les régions que vous occupez à chaque tour. Ils disparaissent lors du déclin. Si un adversaire vous chasse d'une région défendue par un Campement, redéployez-le dans une de vos régions à la fin du tour de l'attaquant.

Tuile de Pouvoir Spécial vierge

En plus des Pouvoirs Spéciaux ci-dessus, vous trouverez également une tuile vierge que vous pourrez utiliser pour inventer un Pouvoir Spécial inédit. Si vous créez un tel Pouvoir, gardez bien à l'esprit qu'il pourra être associé à n'importe quel Peuple, et faites attention de ne pas lui attribuer trop de pions. L'idéal est de ne pas dépasser 5, sans quoi vous risquez de vous retrouver à court de pions de Peuple lorsque votre Pouvoir Spécial sera associé à un Peuple.

Days of Wonder Online

Voici votre numéro d'accès Days of Wonder :

Vous souhaitez montrer aux autres joueurs le Peuple et le Pouvoir Spécial que vous avez créés, ou découvrir les Peuples et les Pouvoirs Spéciaux créés par les autres joueurs ? Vous voulez partager des astuces avec d'autres joueurs pour savoir le meilleur moyen de jouer telle ou telle combinaison ? Nous vous invitons à rejoindre notre communauté de joueurs sur Days of Wonder Online. Vous y découvrirez également des versions en ligne de quelques jeux de notre gamme. Vous trouverez ci-contre votre numéro d'accès. Pour l'utiliser, ajoutez-le à votre compte Days of Wonder. Si vous n'avez pas de compte, vous pouvez en créer un à l'adresse www.smallworld-game.com : cliquez sur le bouton « Nouveau joueur » de la page d'accueil et suivez les instructions.
Vous trouverez plus d'informations sur les jeux Days of Wonder à l'adresse :

WWW.DAYSOFWONDER.COM

Crédits

Création et Développement :
Philippe Keyaerts

Illustrations :
Miguel Coimbra

Un grand merci aux testeurs les plus acharnés :
Bernard Jorion, Thomas Laroche, Vincent Piedboeuf, Yves Dohogne, Stéphane Rimbert, Dom Vandaële, Fred Dieu, Benoît Kusters, Alexis Keyaerts.

Merci également à Cédrick Caumont, Thomas Provoost, Benjamin Slinger, Jean-Pierre Ernotte, Stéphane Van Esbeek, Iris Fostiez, aux membres du Repos, du Tripot, du Gang of Our et d'Alpaludismes, aux participants des Rencontres Ludopathiques, du Belgoludique, de l'Efpé WE et de Rubrouck.

Et un merci particulier à Xavier Georges et Alain Gotcheiner pour leurs suggestions et leurs contributions.

Days of Wonder remercie chaleureusement Bruno Cathala pour avoir attiré son attention sur ce petit bijou !

Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Small World - the boardgame are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2009-2012 Days of Wonder, Inc. All Rights reserved.